



# EL RETORNO DE SARA

*Una salvaje experiencia para 3-5 investigadores con un buen nivel de cordura que perder.*

*Nota: Este módulo está directamente inspirado en filmes de horror tales como Historia de Fantasma y Hellraiser. El Guardián deberá describir las situaciones (cadáveres descompuestos, gusanos, destripamientos) en todo su esplendor y sin escatimar detalles por vomitivos que parezcan. Se recomienda usar y abusar a discreción de todo tipo de detalles de mal gusto.*

Un miembro del grupo de investigadores recibe el 16 de Enero de 1931 la siguiente carta de un antiguo conocido:

*Estimado amigo:*

*Nunca he sido dado a pedir favores, y menos aún después de todo el tiempo que ha pasado desde la última vez que nos vimos, pero se de tus viajes e investigaciones y creo que tu ayuda y tu consejo son lo que necesitamos mis amigos y yo. El tema económico no será un problema. Trae a algún colaborador tuyo si lo crees conveniente y por favor, ven a verme lo antes posible.-*

*¡Ya no puedo soportar más!*

*Bob Howard*

*16, Helm Street. Providence*

## Primera parte: El club de los Cuatro

Los investigadores deberán concretar rápidamente una reunión con Howard en su domicilio. Este, los recibirá con sobrias muestras de agradecimiento y los conducirá al salón (ver Plano 1), en donde aguardan otros dos ancianos, uno de aspecto elegante pese a su edad y otro obeso y sudoroso. Howard debe rondar los sesenta y pico y aparece ojeroso y cansado.

A priori, los investigadores saben que Howard perdió a su esposa en 1926 en un accidente de automóvil (aparentemente un choque frontal contra otro vehículo que nunca apareció). Hace solamente un año su único hijo Timothy fue asesinado junto a su prometida (los cadáveres fueron hallados en la casa de campo de la familia con evidentes signos de haber sido salvajemente torturados). La versión oficial indicó que

el móvil posiblemente fue el robo. Un grupo de gitanos que acampaban en los alrededores fueron declarados sospechosos pero quedaron en libertad al demostrarse que tenían coartada.

Sin mas dilación y sirviendo Bourbon generosamente, Howard pasa a explicar la situación. Presenta al anciano elegante como James Kirkwood y al obeso sudoroso como Oswald Crane. Todos ellos son miembros del llamado club de los 4 (¡Jóvenes, arrogantes y osados!... esa era nuestra divisa).

El miembro que falta es Keith Campbell fallecido hace 2 semanas al intentar escapar del asilo psiquiátrico de Providence y caer desde una comisa del cuarto piso. LLevaba internado allí 2 años (justamente desde la fecha en que su esposa Laura fué hallada ahorcada de un árbol del cementerio de Santa Marta con las manos atadas a la espalda y los ojos arrancados...)

Queda claro que una serie de sucesos inexplicables y horribles se han venido cebando en los miembros del club. Kirkwood, criador de caballos de raza, siempre ha permanecido soltero. Su hermana me-

menor Cristina se suicidó en 1925 arrojándose desde la torre del campanario de la Iglesia de Saint Vincent. Hace 4 meses alguien se introdujo en las cuadras de su propiedad y desolló vivos a dos de sus mejores purasangres. Vive en una propiedad a las afueras de Providence conocida como Goldfield.

Crane perdió en 1922 a su mujer y 3 hijos en un incendio (probablemente provocado). Ahora tiene otros problemas: hace escasamente un mes, alguien se tomó la molestia de llenar el escaparate de una de las dos pastelerías de su propiedad con restos humanos saqueados del cementerio de Santa Marta.

En cuanto a Howard, se muestra reticente a detallar el tipo de sucesos de los que es objeto, pero una tirada de Elocuencia le hará reconocer que de tanto en tanto alguien con un sospechoso parecido con su esposa muerta (Irene Howard) viene a llamarlo de noche bajo su ventana del dormitorio.

### Indicio Uno

Puede surgir por deducción o con una tirada con éxito de idea: aparte de la fuerte amistad que une al grupo de ancianos ¿Qué punto tienen en común? , o más exactamente... ¿Puede haber un enemigo común?

Naturalmente todos dirán que su vida ha sido intachable, únicamente dedicada a los negocios respectivos y a la familia, pero una tirada de Psicología permitirá descubrir que hay algo más... Una tirada de Elocuencia puede soltarle la lengua a (por ejemplo) Crane, cuyos nervios parecen a punto de estallar.

Hace muchos, muchos años, cuando eran cuatro jóvenes (arrogantes y osados) conocieron y mantuvieron relaciones con una encantadora joven de origen humilde que se había instalado en Providence como maestra. La joven, Sara Kruger, quedó embarazada no se sabe de quien de ellos y reclamó ayuda de sus cortejadores. Tal ayuda no le fue prestada, y Sara desapareció de sus vidas con un embarazo a cuestas. 4 años después una nota escueta de prensa hablaba de su suicidio en un prostíbulo de Nueva Orleans. Se había disparado en la boca con un fusil de caza.

En la Hemeroteca del Providence News puede hallarse aún la nota de prensa (previa tirada de Biblioteca). Allí se detalla que una tal Sara Kruger, alias Ginger, se suicidó de la forma citada en el burdel La Luna Roja. Figura la dirección del burdel (calle Rosaleda 15, Prine Street). La fallecida tenía una hija de corta edad.

Algún corresponsal del Providence News en Nueva Orleans puede recordar si es motivado lo suficiente (elocuencia, charlatanería, etc) que hubo cierto revuelo por la custodia de la niña, que al parecer quedó al cuidado de las criadas de color del establecimiento. El local en cuestión existe aún, pero nadie sabe nada de la hija de Sara.

### Indicio Dos

Ante la sorpresa general, Howard anuncia que aún conserva un retrato de Sara Kruger (no te creíamos tan sentimental -musita Kirkwood entre dientes). Sara aparece como una joven pelirroja de excepcional belleza cuyo blanco y ovalado rostro no

se olvida fácilmente.

El rostro de Sara puede ser familiar en una serie de lugares de Providence (a esos lugares hay que llegar por métodos deductivos)

A) El sanatorio psiquiátrico de Providence

La enfermera jefe cree reconocer a la joven que visitó brevemente a Campbell en su celda el día antes de su trágico intento de fuga (dijo que era una buena amiga de la familia...)

B) Goldfield

Tom Clancy, viejo entrenador de caballos, cree reconocer en el retrato a la bella joven que se interesó por el precio de los purasangres que una semana después fueron bárbaramente desollados.

### Indicio Tres

(por deducción o tirada de Idea)

El cementerio de Santa Marta aparece como un lugar con una cierta relación con los hechos. Al Jones, el enterrador, un negro alcohólico y tartamudo puede ser convencido (previa tirada) para poner su mente a funcionar y recordar que una joven pelirroja visita el Mausoleo 36. Un lugar, por cierto, que no sabe por que no le inspira ninguna simpatía.

El Mausoleo 36 (ver mapa 2) es el cuartel general de los guls de Sara, y comunica con la red del alcantarillado de Providence (un infierno pestilente donde es muy fácil perderse). Una tirada de Descubrir junto al altar revelará unos anteojos de mujer. Los guls suelen estar en su antro particular casi siempre, pero hay un 25% de posibilidades de que estén cerca del nicho abierto e irrumpen en el mausoleo al mínimo sonido.

### Guls (3)

Fuerza 15

Constitución 13

Talla 12

Inteligencia 10

Voluntad 13

Destreza 12

Puntos de Vida 13

Ataques: Garras 30%, Daño 1D6+1D4

Mordedura 30%, Daño 1D6+1D4+ atrapa

### Segunda parte: Sara en acción

Acabada la reunión, Kirkwood y Crane parten a sus domicilios respectivos. Los investigadores se alojan en la casa de Howard el cual, por cierto, tiene muy mal aspecto. Una tirada con éxito de diagnosticar enfermedad puede revelar que su corazón está muy débil y que puede tener un ataque si recibe un fuerte shock. Sería una buena idea proporcionarle un somnífero para que descanse por la noche. De cualquier modo antes de que nadie se acueste; se produce en la mansión un corte de fluido eléctrico. Como la oscuridad es un tanto incómoda, Howard propone encender una vela (...hmmm... tiene que haber alguna en la cocina -musita-). Al poco regresa con un grueso cirio (...es lo único que había aunque es un poco grande...) y procede a encenderlo.

*Nota para el Guardián:* El cirio en cuestión, dejado aposta en la cocina por alguien, es una lámpara de AL-HAZRED. A los cinco

minutos de ser encendido despiden emanaciones alucinógenas que provocan una visión de (1D6)

1- Un Byakhee revoloteando por la habitación (pérdida potencial de 1D6)

2- Un Chtoniano (inmenso calamar) surgiendo del suelo y agitando obscenamente sus tentáculos (Perd. Pot. 1D10 o como mínimo 1 pto)

3/4- Un Horrendo Cazador aleteando y siseando (Perd. Pot. 1D10)

5- Nyogtha en todo su horrible esplendor (Perd. Pot. 1D20 o un mínimo de 1D6)

6- Percibir los bramidos de Itagua (Perd. Pot. 1D6)

Naturalmente si no se enciende la vela, ninguna visión será conjurada.

Tras este desagradable incidente que, de producirse, mermará más el delicado corazón de Howard, los investigadores podrán tomar un merecido reposo. Este reposo se verá alterado alrededor de las tres de la madrugada por unos golpes dados en la puerta principal. Una voz cavernosa ulula: ¡Howaaaaaard!... ¡Howaaaaaard!...

Valdría la pena evitar al anciano la visión que aguarda tras la puerta: EL cadáver descompuesto y animado de su esposa muerta en 1926 (Pérdida Potencial de Cordura: 1D6). Tras causar el debido efecto el cadáver se desmorona.

Durante el día siguiente los investigadores pueden iniciar sus averiguaciones, pero al atardecer se recibe una agitada llamada telefónica en casa de Howard. Al aparato está Miriam Travis, el ama de llaves de Oswald Crane, la cual anuncia entre sollozos que su amo se ha encerrado en el desván del domicilio (2º piso de la Pastelería Sweet Dream 120 Quiet Street) y se niega a salir. Dice que lo oye aullar y llorar.

Cuando los investigadores se personan en el lugar (Howard puede o no acompañarlos), Miriam los conduce al desván. Si se derriba la puerta, que está cerrada por dentro, se hallará a Crane totalmente desquiciado por la visión de su mujer y sus tres hijos que sonríen con muecas desdentadas y totalmente calcinados desde un viejo tresillo en la otra punta del cuarto (Pérdida Pot. Cordura: 1D6). Oswald, totalmente histérico y tras farfullar unas cuantas incoherencias ataca indiscriminadamente.

### Oswald Crane

Fuerza 18

Constitución 11

Talla 13

Voluntad 16

Destreza 12

Cordura 0

Puntos de Vida 10

Ataques: Golpes 30%, Daño 1d6

Mordisco 25%, Daño 1d6+1

Se impone reducir al pobre Oswald. Una vez reducido deberá ser recluido en el instituto psiquiátrico por un tiempo indefinido.

Si no se ha visitado el cementerio, la lógica impone suponer donde se hallaban enterrados los difuntos de Crane... efectivamente, en el cementerio de Santa Marta. ¡Premiol Recuérdese que salvo que se los haya liquidado, hay tres ghouls que tienen su cuartel general allí.



La pobre Miriam parece estar desecha por lo acontecido. Una tirada con éxito de psicología demostrará que está muy alterada, pero al fin y al cabo, dadas las circunstancias, es lo normal...

*Nota para el Guardián:* Pues no, no es lo normal, ya que tras un hábil maquillaje aprendido de sus cuidadoras en Nueva Orleans se oculta Saretta Kruger, hija de Sara Kruger. De las criadas de color aprendió algo más que el arte del maquillaje. Aprendió artes horribles tales como Maldición, Resurrección (que ejecuta de modo parcial para lograr resultados más espantosos), contacto y control de Ghouls, Lámpara de Al-Hazred e Invocación y Control de Horrendo Cazador. En cuanto tuvo edad suficiente, abandonó Nueva Orleans y se instaló en Providence para vengarse largamente de los causantes de la destrucción de su madre. Nadie se ha preocupado de explicar a los investigadores que Miriam/Saretta hace la limpieza una vez por semana de la casa de Howard, de la cual tiene copia de las llaves, así como de la propiedad de Kirkwood, Goldfield.

### Tercera Parte:

#### La última reunión del club

Al día siguiente y dado como se están precipitando los acontecimientos, se convoca una nueva reunión, esta vez en la propiedad de Kirkwood, a las afueras de Providence.

Howard y Kirkwood parecen al borde del colapso y el primero, con voz entrecortada,

anuncia a los investigadores que hay algo que se ha callado acerca de Sara y su embarazo (...¡Maldita sea! -ruge Kirkwood- ¿Crees que es necesario explicar ESO?). Howard opina que si y detalla como en el curso de una fiesta de fin de año los cuatro miembros del club, después de haber bebido mucho más de lo tolerable, violaron en grupo a Sara.

Tras la revelación, Howard se sirve con mano temblorosa ración triple de Bourbon mientras Kirkwood mastica nerviosamente su puro (No era más que una puta... una puta miserable- murmura).

En ese instante, Miriam se persona en la propiedad para anunciar entre sollozos que acaban de comunicarle que Oswald Crane se ha ahorcado con la cadena de su catre en la celda del instituto psiquiátrico. Ha venido en el vehículo de Oswald y regresa a la ciudad como un relámpago, probablemente a su casa.

En este punto Howard musita: -Pobre Miriam, estos acontecimientos la afectan mucho. Ni siquiera se ha acordado de ponerse sus gafas ... ¡Y eso que ve menos que tres en un burrol! Conducir así siendo tan corta de vista es una temeridad... espero que llegue bien a casa.

En este punto los personajes deberían atar cabos y relacionar las gafas encontradas en el mausoleo 36 con Miriam y su aparente miopía. La sospecha se abre paso en las mentes (una tirada de idea puede ayudar). Se impone una visita a casa de esta extraña mujer. El problema es: ¿Dón-

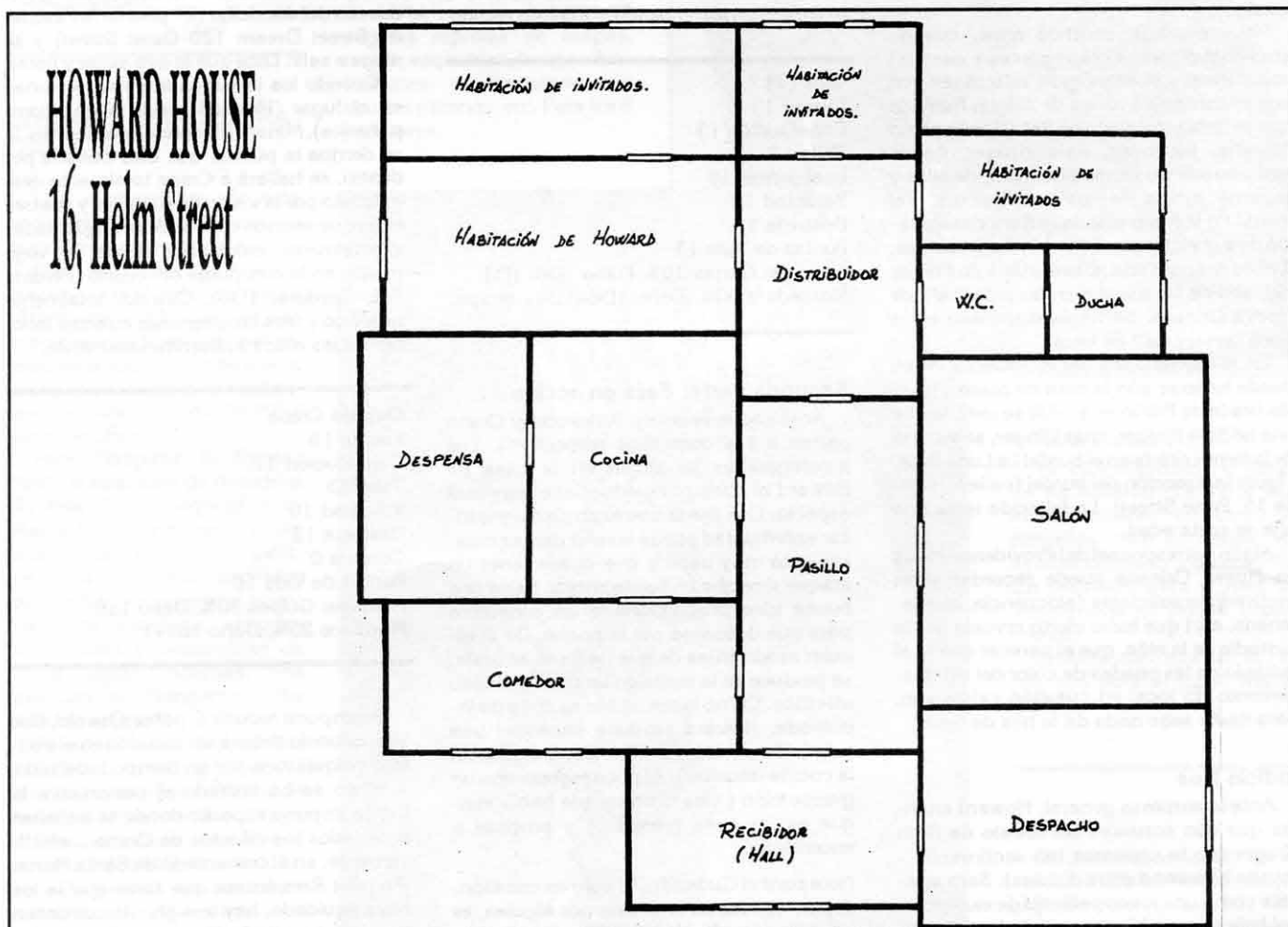
de vive? Howard cree recordar que tiene su dirección en algún lugar de la casa, probablemente en el despacho. Hay pues que regresar a Providence y encontrarla. Kirkwood, imprudentemente, querrá quedarse en su propiedad. Si lo hace así, al amanecer aparecerá su cadáver estrellado contra el suelo al pie del campanario de la iglesia de San Vincent, abrazado al cadáver de su hermana muerta en 1925, que en estos instantes y después de haber sido desembarcada en la propiedad por Miriam/Saretta acecha en las cuadras.

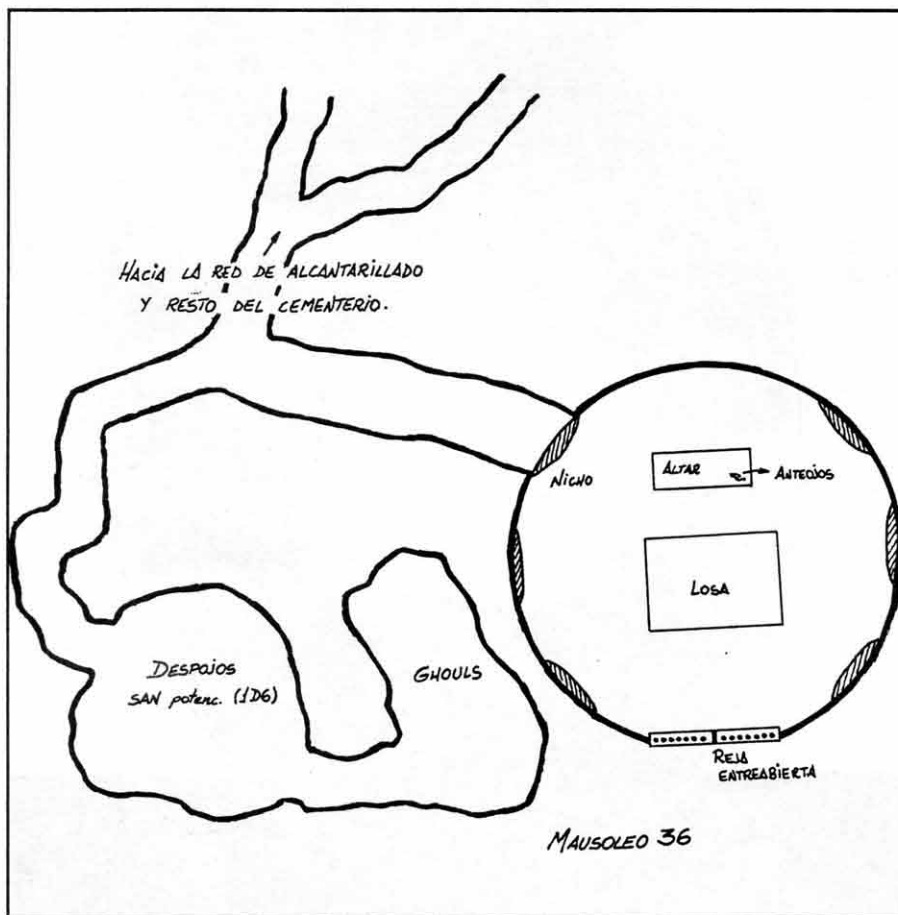
### Cuarta parte: Al final de la escalera

De vuelta al domicilio de Howard, éste registra frenéticamente en su despacho en busca de la dirección de Miriam. Los investigadores pueden ayudarle con una tirada exitosa de Descubrir. La dirección aparece: 25, Plaza de Santa Marta (¡Diantre! Justo delante del Cementerio... todo empieza a cuadrar).

Para desgracia de Howard, en un armario del despacho aparece al registrar la cabeza de su esposa muerta, rebosante de pus y gusanos negros (Pérdida de Cordura potencial de 1D6). Esto es ya demasiado para el anciano que sufre un ataque cardíaco. Sólo un tirada con éxito de Primeros Auxilios evitará que muera en el acto. Aún así, su estado será crítico y deberá llamarse una ambulancia para que lo internen en el Hospital más cercano.

*Nota:* En el caso de que la expedición a la casa de Miriam/Saretta falle, no cabe duda





que Howard, si aún vive, será presa fácil, y con su muerte se culminará la venganza de la hija de Sara Kruger.

Se impone pues que los investigadores (si aun conservan su valor y cordura) se personen en el número 25 de la Plaza de Santa Marta para el enfrentamiento final.

Además se impone apresurarse, dado que para esa misma noche Saretta tiene previsto el siguiente plan:

Degollar a un niño subnormal que tiene prisionero en el palomar de la terraza de su casa e invocar así a un Horrendo Cazador que de cuenta de los investigadores (¡Por entrometidos!). De hecho, si el asalto a la casa de Sara no se lleva a cabo con suficiente discreción (cosa nada fácil, dado que hay otros 2 ghoul que le vigilan la mansión -ver mapa nº3-) intentará llevar a cabo la invocación para que el Horrendo Cazador la proteja.

**Ghouls en casa de Saretta (2).** Mismas características que los del cementerio. Puntos de vida de 11 y 8 respectivamente.

En caso de triunfo, los investigadores reciben 10 puntos de Cordura +5 puntos por cada miembro del club que sobreviva al Retorno de Sara.

*Radegundo de Maguncia*

# RuneQuest

Juego de Rol de Fantasía



Con RuneQuest, los jugadores crean aventuras que exploran un mundo mágico lleno de magia. Todo el mundo usa espadas y magia, pero a veces un guerrero equipado con un filo acero y una espada mágica. Los dioses otorgan poderes fantásticos a sus seguidores mortales y pueden intervenir por ellos. En RuneQuest, cada aventura es un desafío, personalmente o una cultura de héroes y que aprende las habilidades, las sagas y la forma de vivir de sus padres.



# LA LLAMADA de Cthulhu

Adéntrate en el  
horrible universo  
de los Mitos de  
Cthulhu...



Juego de Rol en los Mundos de H.P. Lovecraft



**Saretta Kruger**

Fuerza 15

Constitución 12

Talla 10

Voluntad 17

Destreza 15

Apariencia sin maquillaje 18

Educación 8

Salud Mental 1

Puntos de Vida 15

Puntos de Magia 17

Ataque Uñas 50%, Daño 1D4

Cuchillo (el mismo que le sirve para invocar al Horror) 65%, Daño 1D4+4

Conjuros que conoce (sacados de la copia de los Manuscritos Pnkaóticos que guarda en el colchón de su catre):

Maldición (pag. 74 del manual), Resurrección (pag. 75),

Contactar/Controlar Gul (pag. 71), Lámpara de Al-Hazred (pag. 76),

Convocar/Atar Horrendo Cazador (pag. 70)



*...aparece al registrar la cabeza su esposa muerta, rebotante de pus y gusanos negros...*